

デザイン・スマートデザイン学科（令和3年度前期）

担当科目	1) 現行授業の目標と教育効果	2) 自己評価	3) 授業改善・対応方法
D211012 デザインプロセス I	達成目標 基本的デザインプロセスが理解できるようにします。 協調性とコミュニケーション能力を高め、デザインのプロセスを習得することが目的です。	履修予定者 1 名が履修登録前に退学したので開講せず。	授業評価 4.06 (4.2、3.9、4.0、4.1、4.1) 回収率 52.5% 担当 3 名によるオムニバスで行ったので、相互の連絡を行いながら授業を運営した。この授業は新学科では 2 回目であるが、対面授業で授業効果をあげることができたと思う。最終課題に望むにあたって、きめ細かな指導をするため当初の予定を変更して担当によるグループ分けで指導を行ったが、効果を上げたのではないかと思う。
D211030 卒業研究・制作 I	達成目標 本人にとって 4 年間の集大成として満足でき、本学デザイン学科の卒業制作としてふさわしいテーマの選択と、その制作のための技法・材料研究を行うことが目標です。 4 年間の集大成としてふさわしく且つ個々の学生にあったテーマの設定と、それをかたちにするための技法材料の選択および修得をします。	日本人 5 名と中国人 2 名。レベルと意欲の差が大きいので、言葉が通じづらいので時間を分けて実施した。女子留学生はレベルが低いにも関わらず熱心に取り組み、他の取り残した単位も収めるなど前向きに卒業を目指している。優秀なはずの日本人学生は実は精神的に幼く、取り組みば取り組むほど前に進まなくなっている。コロナ禍は精神的成長にも影響を感じる。	学生の知識と能力をよく見て把握し、それに見合った方向と助言を与えることが大事だと思う。
Q211008 美術科教育法Ⅲ 【教職】（旧カリ）	達成目標 模擬授業を通して指導技術の向上を図り、教壇に立って授業指示がしっかりできる。 教育実習を通して生徒の実態把握（生徒観察）ができるようになることが目標です。 教師の資格を取得するために、教員養成の課題の習得と理想の美術教師像の確立に努め、模擬授業を通して教育実習と教員採用試験に備えます。	美術教員としての責任と学校という組織の中での注意点などを中心に授業を進めた。話を聞く中、教員への憧れが膨らんだのか、一般企業の内定を辞退し、非常勤登録をしても教員になりたいと教員採用試験を受け、合格。新卒での採用試験合格は開学以来昨年が初めてで今回も続いた。林、伊澤両先生方のご指導の賜物であるが、そこに参加することができてよかった。	本気で教員になりたいと思わなければ採用試験に合格はしない。受かるための指導は明確に存在する。予備校での受験指導でそう感じてきた。
D211003 表すスマートデザイン I	達成目標 ①メディアや情報コンテンツをデザインするとき起こる事象を定量化する方法を知っている。 ②定量化するためセンサ及び人工的なコミュニケーションの方法を知っている。 ③①、②を活用したメディアや情報コンテンツのデザインができる。※MicroSoft office、adobe CC、SORAThinkeye の操作ができる。	短縮授業であったがシラバスの内容に沿った演習を行った。2414 教室で PC が各学生にいきわたり、20 名程度の履修者であったのでソーシャルディスタンスも確保できたと考えている。学生の指向性はかなり違っているが、それらが自然にグループ形成できてゆったりと授業をすることができた。	授業評価 4.40 (4.5、4.3、4.1、4.5、4.7) 回収率 71.4% 基本的に対面で行うコンテンツを用意したが、一部遠隔を希望する学生もいた。対面に対して、コンピューターソフトの習熟に差ができてしまったと思う。授業を参加したすべての学生が基礎的なオリジナルアイデアを提出することができた。
D211007 プレゼンテーション演習	達成目標 提案をするために必要な、視覚伝達、グラフィックデザイン、プロダクトデザイン、動画、インタラクションの技術を理解し実践に向けて取り組むことができる。 他者に意思や情報を伝えるために最適な方法を計画し、プレゼンテーションを実施することができる。	オムニバス授業で、他の担当者の課題との関連をつけることが難しかった（それを意図したのではあったが）。特に自分の担当は映像コンテンツであったので、短縮授業での時間配分が難しかった。	授業評価 4.06 (4.2、3.9、4.0、4.1、4.1) 回収率 52.5% 担当 3 名によるオムニバスで行ったので、相互の連絡を行いながら授業を運営した。この授業は新学科では 2 回目であるが、対面授業で授業効果をあげることができたと思う。最終課題に望むにあたって、きめ細かな指導をするため当初の予定を変更して担当によるグループ分けで指導を行ったが、効果を上げたのではないかと思う。

D211013 エンターテイメント プロトタイピング I	<p>達成目標</p> <p>①人間中心デザイン手法により新たなエンターテイメントのコンセプトメイキングができる。</p> <p>②①のカスタマージャーニープランをプレゼンテーションできる。</p> <p>③②でプレゼンテーションしたプランの実装を計画できる。</p>	<p>学生が個別のテーマによるプロトタイプを作成するため、担当で手分けして授業を展開したが、授業のシステムに順応できずに苦勞した。担当した学生に対しては、コミュニケーションを密に取ることができたが、指導に苦勞した。</p>	<p>授業評価 3.92 (3.8、3.8、3.9、4.2、3.9)</p> <p>回収率 45.8%</p> <p>担当者と個別に指導を行うために、Zoom ミーティング等も併用して授業を行った。学生の方向性に合わせるため、新規ソフトウェアの導入も行った。個別の学生指導に当たってシャトルカード式の受講記録を使用した。</p>
D211015 カルチャーメディア プロトタイピング I	<p>達成目標</p> <p>①人間中心デザイン手法により新たなカルチャーのコンセプトメイキングができる。</p> <p>②①のカスタマージャーニープランをプレゼンテーションできる。</p> <p>③②でプレゼンテーションしたプランの実装を計画できる。</p>	<p>学生が個別のテーマによるプロトタイプを作成するため、担当で手分けして授業を展開したが、授業のシステムに順応できずに苦勞した。担当した学生に対しては、コミュニケーションを密に取ることができたが、指導に苦勞した。エンターテイメントプロトタイピングと両方履修している学生についてはより深く接することができた。</p>	<p>授業評価 4.23 (4.7、3.7、4.2、4.4、4.3)</p> <p>回収率 46.2%</p> <p>複数担当の授業であったので、担当者間で情報交換を行うようにした。学生の方向性に合わせるため、新規ソフトウェアの導入も行った。個別の学生指導に当たってシャトルカード式の受講記録を使用した。</p>
D211016 キャラクターデザイン学	<p>達成目標</p> <p>①人や物が描ける。</p> <p>②自己および第三者のニーズに合致したモーション、ポーズ、シェイプが描ける。</p> <p>③①②を伝達する効果的な表現をするための演出ができる。</p>	<p>当初担当する予定ではなかったが、予定していた担当者退職のため担当することになった。タイムラインコンテンツにおけるキャラクターデザインについては詳細に指導したつもりである。ビジュアルデザインについては課題が残った。</p>	<p>授業評価 4.40 (4.5、4.2、4.3、4.6、4.3)</p> <p>回収率 47.8%</p> <p>デザイン学科の時に作成したコンテンツをスマートデザインのサービス立案似に合うようにマイナーチェンジして授業を行った。教室がスライドプロジェクションに適したものととは言えなかったため、上映に苦勞した。オリジナルキャラクターを立案したが、プレゼンテーションの方法で課題が残った。</p>
D211017 コミュニケーション学	<p>達成目標</p> <p>①クライアントのテーマ毎に状況把握用コンサルティングを行うプロダクトやサービスの企画をすることができる。</p> <p>②①でデザインした AI をスマートデバイスやロボットに搭載及び実装する方法を知っている。</p> <p>③②によりクライアントの欲する効果をシミュレーションしプレゼンテーションできる。</p>	<p>自分はコミュニケーションの概論と、情報論の視点から見た意思疎通の講義を行った。授業内課題を見る限りでは学生は真摯に授業に取り組んでいたと思う。各自温めているオリジナルアイデアを説明したプレゼンテーションパネルを作成したが、模範として展示できるレベルのものがいくつか提出された。授業の精度を高めたいと思う。</p>	<p>授業評価 4.17 (4.4、3.9、4.2、4.2、4.1)</p> <p>回収率 51.9%</p> <p>2名による複数担当制で行った。両者の連絡が密でなかった部分もあったので、次年度は改善したい。授業内課題で授業進行を確認するようにした。</p>
D211027 卒業研究・制作 I	<p>達成目標</p> <p>ゼミの中で討論を行い、自分の考えを相手に述べられるようになること。また、そのことで自分自身のコミュニケーション能力と考察力を確立できること。</p> <p>研究の過程を積み重ねの記録として資料集にまとめること。</p>	<p>本年度は 15 名あまりの大所帯であったので、学生のパーソナリティによって 2 班に分けて授業を行った。授業にあまり積極的でないように見える班と、まじめな学生が多く存在する班に別れたが、不真面目そうな班は自主的に自分のやりたいことを展開するので、まじめな班より多くの成果を上げることができた。しかし態度は変わらなかった。指導していて大変興味深かった。</p>	<p>授業評価 4.55 (4.8、4.3、4.5、4.8、4.5)</p> <p>回収率 26.7%</p> <p>個々のパーソナリティ、目的に沿うように努力した。</p>
GD20214 デザイン演習 D	<p>研究成果を効果的に発表・伝達するために必要となるスキルを獲得することが目標。</p>	<p>修士研究発表に向けて、発表方法の検討、制作のコーチングを行った。学生はおおむね積極的に参加して良い結果を生むことができた。一人の学生は最後まで制作の波に乗ることができず、成果を上げることができなかった。</p>	<p>学生一人一人に傾聴し、不安を取り除くようにした。特に平面出力に関しては具体的に指導を行った。</p>

GD20216 デザイン学特別研究 D 集中	これまでの一連の研究成果と社会との関連を検討し、成果の補完を実施して大学院研究として相応しい内容と体裁として完成させることが目標。	受講者は2名で、進行状況、モチベーションが正反対と異なっており、対応に苦慮した。結局1名は期待した効果をあげることができなかった。もう1名は学年2位の好成績を収めることができた。	進行中の研究については提出間近ということで、なるべく具体的な指導を行った。低迷していた学生については解決方法をいくつか試したが、解決策を立案しても継続的に続けることができなかった。この点は反省している。基本的なことだが、早期での解決と方策の策定が必須であると考えている。
U202003 マーケティングと広告	①マーケティングと広告の関係を理解することができる。 ②広告の媒体と表現について、現在の動向を理解することができる。 ③商品やサービス、企業を想定して、広告制作のプランニングをすることができる。	コロナ禍で対面・遠隔を隔週で行い、授業、課題管理は複雑であったがなんとかできたと思う。しかし子の補法は教育効果からみると疑問の余地が多い。	担当者2名で明確に役割分担をして授業を行った。対面回では感染予防のため別途課題を規模する学生がおり、対応は複雑であった。
SD20209 システムデザイン基礎【開放】	①システムの構成要素である基礎技術(プログラミング言語やデータベース、クラウドサービスの基礎的なしくみ)を理解する ②システムとユーザインタフェース間でやりとりされるデータの種類や構造と基礎的なしくみを理解する ③社会におけるインタラクティブシステムの事例とそのデザインの概要を理解する	教育専門教員と2名で担当する科目。全回オンデマンド形式となり、スライド解説の動画をYouTubeで配信した。スマートデザイン学科専門科目で最初の実施年でもあり、授業コンテンツの構想とスライド・動画作成は教育専門教員が担当、私は課題提出状況の記録、出欠管理と学生からの質問への対応を主に担当した。動画を繰り返し閲覧できるこの形式は、学生が演習課題に取り組む際に効果を発揮、対面授業となっても必要な教材提示のあり方だと実感できた。	授業評価4.2 回収率60.3% まずまずの評価といえる。2021年度は対面・遠隔ハイブリッドで複雑な構成となり、運営が難しくなるが、自治体のリアルなデータを活用する等工夫を重ねている。提出された課題に対して内容に踏み込んで具体的なコメントを返せるよう私自身が学びを深めねばならない。
L202501 スタディスキル【臨時開講】	①効果的にノートを取り、授業で学んだ知識を後から自分で再現できるようになる。 ②レポートやプレゼンテーション用のレジュメやスライドの構成を自ら考え、形式にのっとりそれらを作成することができる。 ③図書館やインターネットを利用して課題に関連する情報を収集し、整理することができる。	前期の「スタディスキル」不合格者に対する救済措置として特別に開講した科目。課題の量と難易度の見直しを十分に行えない状態で、全回遠隔のオンデマンド形式となったため、課題提出率はかなり低く、学生にとっても、授業担当者にとっても苦しいものとなった。できる限り詳しく丁寧な解説も、文章で示されると拒否反応を示す学生も多い。そのことを考えるべき。	授業評価3.5 回収率30.6% 真摯に受け止めるべき結果。2021年度は幸い全回対面で実施でき、ここで課した課題も適宜使用したが、口頭で解説できるため、課題文の長さも逆にプラスに働いた。高校での学びが変化しているので、テキスト選定から始めたい。
SD20210 データマイニングⅡ	①各種統計、ビッグデータ、スモールデータから要件を満たす項目変化を観察する方法を知っている。 ②①の観察店を用いてデータマイニングのためのサンプリングのためのコミュニケーションの計画を立てることができる。 ③②を実践するためのサンプリング環境を設計できる。※Microsoft office、SORAUA Thinkyeの操作ができる。	教育専門教員と2名で担当する科目。全回オンデマンド形式となり、スライド解説の動画をYouTubeで配信した。スマートデザイン学科専門科目で最初の実施年でもあり、授業コンテンツの構想とスライド・動画作成は教育専門教員が担当、私は課題提出状況の記録、出欠管理と学生からの質問への対応を主に担当した。動画を繰り返し閲覧できるこの形式は、学生が演習課題に取り組む際に効果を発揮、対面授業となっても必要な教材提示のあり方だと実感できた。	授業評価4.2 回収率61.5% まずまずの評価といえる。2021年度は全回対面となるが、レクチャーの動画配信は継続する。提出された課題に対して内容に踏み込んで具体的なコメントを返せるよう私自身が学びを深めねばならない。

GD21109 デザイン学ゼミナールA	達成目標 基礎的作業の進め方を会得し、研究テーマに関する刺激と養分を取り入れ、自らの研究を深める意欲と自持の獲得を目標とします。 また、研究のゴールへ向けてのプロセスを研究計画書としてまとめます。	UI と絵本というまったく別の目的を持った院生だったが、たいへん円満に授業を進めることができた。	授業評価 4.80 (5.0、4.7、4.7、5.0、4.7) 回収率 100% 留学生としっかりコミュニケーションをとるために中国語の学習を始めた。彼らが作成する日本語が不思議なわけが少しわかった。UI をデザインするために AdobeXD を修得した。
GD21123 デザイン学特別研究C	達成目標 研究テーマに基づくデザイン提案を具体的成果に導くためのプロセスの理解とデザイン創出の基盤となる成果を得ることが目標です。そして、その過程と成果を二次研究報告書にまとめて十分に把握します。	キャラクターデザインの立案をしたが、院生の描画技術がたいへん高かったので、指導は楽であった。しかし、アイデア立案となると難航した。コンテンツにおけるキャラクター設定を重点的に行った。	授業評価 5.0 (5.0、5.0、5.0、5.0、5.0) 回収率 100% 留学生としっかりコミュニケーションをとるために中国語の学習を始めた。研究概要の作文を行うときに役立った。
D211029 卒業研究・制作 I	デザイン学科の学修課程で習得してきた知識をもとに、学生自身が教員の指導を受けてテーマを設定し、これを卒業研究・制作としてまとめます。そのために、各ゼミにおいて研究テーマを見出し、先行事例や市場調査などを通じコンセプトを固めていきます。	個々人に対して適切な指導ができたと思う。	授業評価 4.52 (4.8、4.0、4.4、4.8、4.6) 回収率 62.5% 特になし。
GD21103 視覚デザイン論	人間の感覚において視覚から入る情報量は、他の感覚に比べ格段に多い量です。現在、視覚デザインは平面・立体・映像と多岐にわたり、私たちの暮らしの中に情報を伝える手段として存在しています。さらに、この世には存在しない空間表現や、遠隔地との視覚情報のやり取りも当たり前のこととなってきています。また、視覚(表情)によって感情も伝える能力が、人間を含めた動物には備わっています。本講義では、様々な視覚デザインの事例を取り上げ、色・形・構成などの視覚要素が人間に与える感情を考察し、新しい視覚表現の提案を目標とします。	学生が真摯に取り組み順調に進められた。	授業評価 5.0 (5.0、5.0、5.0、5.0、5.0) 回収率 80% 特になし。
GD21101 デザイン演習 A	領域の実践的デザイン能力の向上を図りつつ、①基本的テーマを迅速・確実に提案する、②このために基本的知識・技法を再学習する、③より高度な提案に結びつけることができることを達成目標とします。	学生が真摯に取り組み順調に進められた。	授業評価 4.88 (5.0、4.8、5.0、5.0、4.6) 回収率 71.4% 特になし。
GD21135 デザイン時事	①過去・現在様々なデザイン的時々の背景やポイントとなる問題点を理解すること。 ②自分の意見を交えながらプレゼンテーションできること。 ③プレゼンテーションを通じて、デザインアイデアを考える手がかりやプロセスを発見すること。	学生が真摯に取り組み順調に進められた。	授業評価 5.0 (5.0、5.0、5.0、5.0、5.0) 回収率 75% 特になし。
GD21125 デザイン学特別研究C	研究テーマに基づくデザイン提案を具体的成果に導くためのプロセスの理解とデザイン創出の基盤となる成果を得ることが目標です。そして、その過程と成果を二次研究報告書にまとめて十分に把握します。	学生が真摯に取り組み順調に進められた。	授業評価 5.0 (5.0、5.0、5.0、5.0、5.0) 回収率 100% 特になし。

<p>D211010 共生デザイン基礎 【開放】</p>	<p>達成目標 ①共生社会の実現に資するユニバーサルデザイン、SDGs、持続可能社会といった概念を理解している。 ②サイバー空間とフィジカル空間の共生や人とテクノロジーの共生を目指すスマートシティや Society5.0 の概念を理解している。 ③共生デザインの実践として、スマートシティや Society5.0 のアイデアをまとめるといった机上の演習を経験している。</p>	<p>受講者 73 名。対面授業（一部学生遠隔授業あり）、教員 2 名で実施。教員 1 名は内閣府のスーパーシティ事業の専門家として Society5.0 や最新技術の情報を元に授業資料を開発し、動画コンテンツを作成することに専念し、教員もう 1 名は対面授業実施とグループディスカッションの指揮をとり、お互いの得意分野をうまく配分しながら授業を実施した。</p>	<p>授業評価 4.065 (4.2、3.9、4.0、4.1、4.1) 回収率 72.4 % 共生デザインに関連して、2022 年はウィズコロナの社会実装や日本国におけるスーパーシティ構想もより具体的になっていくため、それらを含めた授業コンテンツの充実をはかるとともに、対面での演習授業をより充実させられるよう工夫していきたい。</p>
<p>D211020 マーケットプロトタイプ イピング I</p>	<p>達成目標 ①人間中心デザイン手法により任意のプロダクトのコンセプトメイキングができる。 ②①のカスタマージャーニープランをプレゼンテーションできる。 ③②でプレゼンテーションしたプランの実装計画から得られる便益を試算できる。。</p>	<p>受講者 23 名。対面授業。教員 2 名で実施。 教員一名は決定木という機械学習を利用して対話型アプリを実装する Thinkeye を開発している会社の職員であり、主にそのツールの利用に即したプロトタイプアイデアを持った学生を指導し、もう一名の教員はスマートシティの専門家としてスマートシティ関連のアイデアを持つ学生を指導した。このような体制でさまざまなアイデアを持つ学生をバランスよく指導することができた。</p>	<p>授業評価 4.325(4.5、4.1、4.3、4.5、4.3) 回収率 34.8% アイデア作成に悶々としている学生も多かったため、次年度はある程度テーマを絞った指導をしていくことで学習の進捗を効率化したい。</p>
<p>L211003 スタディスキル A1</p>	<p>①効果的にノートを取り、授業で学んだ知識を後から自分で再現できるようになる。 ②レポートやプレゼンテーション用のレジュメやスライドの構成を自ら考え、形式ののっとしてそれらを作成することができる。 ③図書館やインターネットを利用して課題に関連する情報を収集し、整理することができる。</p>	<p>大学における授業の受講方法を確認することが基本的な目的。その過程において、ノートテイキング、資料収集、パワーポイントによる発表、高等学校までほとんど経験しないレポート作成が最終目標である。授業により、配布資料、教材提示など、板書する機会が少ないことがある。配布資料や口頭による教授から、いかに重要な項目を記録するかを論じた。ノートテイクについては、板書の書き写しが多く観られ、それを改善するよう啓蒙を行った。また、膨大な資料の整理方法についても、確認しやすい方法を論じた。授業課題や試験において、レポート提出があるため、レポート作成方法の基本について学んだ。中には、「書き言葉」と「話し言葉」の違いがわからない学生もいたが、個別指導はできなかった。欠席の多い学生は、欠課した箇所が抜けてしまっているため、レポートとしては不十分な内容であった。j 準備した教材は、ほぼ授業内に実施することができたが、パワーポイントの情報量の整理と配布資料の改善をおこなってゆく予定である。</p>	<p>授業評価 4.110 (4.2、4.0、4.2、4.1、4.2) 提示資料・配布資料の改善を実施する。資料は、キーワードと重要項目を中心であったが、説明的な記述を付け足し、口頭説明により耳を傾けるよう構成してゆきたい。</p>

<p>L211004 スタディスキル A2</p>	<p>①効果的にノートを取り、授業で学んだ知識を後から自分で再現できるようになる。 ②レポートやプレゼンテーション用のレジュメやスライドの構成を自ら考え、形式にのっとりそれらを作成することができる。 ③図書館やインターネットを利用して課題に関連する情報を収集し、整理することができる。</p>	<p>大学における授業の受講方法を確認することが基本的な目的。その過程において、ノートテイキング、資料収集、パワーポイントによる発表、高等学校までほとんど経験しないレポート作成が最終目標である。授業により、配布資料、教材提示など、板書する機会が少ないことがある。配布資料や口頭による教授から、いかに重要な項目を記録するかを論じた。ノートテイクについては、板書の書き写しが多く観られ、それを改善するよう啓蒙を行った。また、膨大な資料の整理方法についても、確認しやすい方法を論じた。授業課題や試験において、レポート提出があるため、レポート作成方法の基本について学んだ。中には、「書き言葉」と「話し言葉」の違いがわからない学生もいたが、個別指導はできなかった。欠席の多い学生は、欠課した箇所が抜けてしまっているため、レポートとしては不十分な内容であった。j 準備した教材は、ほぼ授業内に実施することができたが、パワーポイントの情報量の整理と配布資料の改善をおこなってゆく予定である。</p>	<p>授業評価 3.957 (4.0、3.9、3.9、3.9、4.0) 提示資料・配布資料の改善を実施する。資料は、キーワードと重要項目を中心であったが、説明的な記述を付け足し、口頭説明により耳を傾けるよう構成してゆきたい。</p>
<p>L211023 英語コミュニケーション A A2</p>	<p>①英語基礎力を確認することができる。 ②英語 4 技能の充実を図ることができる。 ③異文化、時事問題等幅広い内容に触れることができる。</p>	<p>担当クラスによるが、このクラスの上位者にとっては、内容が容易であった。一方、高等学校の多様化が進み、英語を3年間学習していない学生もいる。後者の学生にとっては、適度な内容と考えるが、基本が欠如している学生が多い。毎時間、小テスト (QUIZ) を実施しているが、ここに点数として表われる。テキストは、ドリル形式であるため、受講の条件として、予習を前提としているが、他の授業の兼ね合いもあり、順守している学生は多くはない。できるだけ多く、練習問題等をするため、解答は提示資料として表示した。発話訓練は、コロナの影響により実施しなかった。授業時間の制限も加わり、本来の内容をこなすには、進度を早くせざるを得なかった。</p>	<p>授業評価 3.894 (3.9、3.8、3.9、3.7、3.9) クラス運営の時間配分を一考したい。</p>
<p>L211025 英語コミュニケーション A D2</p>	<p>①英語基礎力を確認することができる。 ②英語 4 技能の充実を図ることができる。 ③異文化、時事問題等幅広い内容に触れることができる。</p>	<p>担当クラスによるが、このクラスの上位者にとっては、内容が容易であった。一方、高等学校の多様化が進み、英語を3年間学習していない学生もいる。後者の学生にとっては、適度な内容と考えるが、基本が欠如している学生が多い。毎時間、小テスト (QUIZ) を実施しているが、ここに点数として表われる。テキストは、ドリル形式であるため、受講の条件として、予習を前提としているが、他の授業の兼ね合いもあり、順守している学生は多くはない。できるだけ多く、練習問題等をするため、解答は提示資料として表示した。発話訓練は、コロナの影響により実施しなかった。授業時間の制限も加わり、本来の内容をこなすには、進度を早くせざるを得なかった。</p>	<p>授業評価 4.247 (4.2、4.3、4.4、3.9、4.4) クラスサイズが小さく、比較的ゆとりを持ち授業を進めることができた。コロナの影響により、発話訓練ができなかったことは、外国語学習にとっては大きなマイナス要因である。</p>

<p>L211027 英語コミュニケーション A B2</p>	<p>①英語基礎力を確認することができる。 ②英語 4 技能の充実を図ることができる。 ③異文化、時事問題等幅広い内容に触れることができる。</p>	<p>再履修者と一年生の編成クラス。また、遅刻者が異常に多く、対応は、授業終了後にすることにしたが、次の時間も授業があるため、雑な対応となった。留学生の人数も多かったが、欠席が少なく、授業内課題も真剣に取り組んでいた。再履修者については、受講態度、出家席などの改善が望まれる。一年生については、おおむね良好と思われるが、運動部の学生については、再履修者同様、授業への取り組みの改善が必要。</p>	<p>授業評価 4.173 (4.3、4.0、4.1、4.2、4.2) できることなら、クラスサイズを改善したい。他のクラスと比較すると、遅刻者の数が圧倒的に多かった。出席簿の訂正に追われ、次の授業に影響を及ぼす。教室の選択ミスもあり、学生間は一ツ沖であったが、部屋全体を考えるとタイトな感じであった。</p>
<p>L211042 英語コミュニケーション C B</p>	<p>①英語力（語彙力、文法力、聴解力、読解力）を身につけることができる。 ②情報処理能力（英語を英語のまま素早く理解する力）を身につけることができる。 ③試験対策力（時間配分や解答アプローチなど）を身につけることができる。</p>	<p>4 限であったためか、受講者は 20 名程度であった。TOEIC の練習問題をテキストとして使用。問題の音声を流し、解答させる方式。クラスサイズも適切で。授業経営は良好であった。自主自学が苦手な学生に取っては、良い授業進行であると感じた。受講者中、1 名の学生は毎回 TOIC の試験を受験していたが、取り組みは非常に年真であり、自ら語彙力の暗記に励んでいた。</p>	<p>授業評価 4.075 (4.4、3.9、3.8、4.0、4.3) 担当した限りは真剣に取り組んだ。しかし、TOEIC あるいは、その他の資格試験などは、受験者の自覚と、英語の総合力が問題となるため、テキストについて変更を希望したい。コロナの影響もあり、授業時間が制限され、発話訓練なども取り組むことができなかったが、状況が改善されれば、発話訓練も取り組んでゆきたい。</p>
<p>L211047 キャリアデザイン I</p>	<p>自己のこれまでの経験・学びについてまとめ、伝えることができる。 自分軸を形成することができる。 自己に必要な知識や能力が認識できる。</p>	<p>必修の科目としてこの科目を初めて担当した。学生の就職支援のための授業である。幸い、キャリアのプロパーもいて、随分と助けてもらった。ただ、学生からは、「就職」に対する意識が低いことがわかった。また、専門の教員から、授業自体不要という意見も耳にした。該当教員と話し合いを持ち、考えを改めてもらった。主に、事前調査、履歴書作成、面接対応を中心に授業を展開した。履歴書では、文章作成能力が問われるが、かなりの改善が必要である。面接訓練においても、志望動機、自己 PR について、担当していただいた面接官から、文章をまとめる、精査するよう注意があった。</p>	<p>授業評価 4.100 (4.3、4.0、4.1、4.1、4.0) 欠席者の数を減らす。文章作成能力の向上を目指す。授業責任者の判断で、スマートデザイン学科だけ、業者説明をスキップアウトされた。こうしたことが起こらないよう今後注意したい。</p>
<p>L211057 文学</p>	<p>①作品を通し、ストーリーのアウトラインをとらえることができる。 ②文学全般に対し、関心を持ち、理解することができる。 ③作品の中で著者の主張、作品内の文化的な背景を理解することができる。</p>	<p>ライトノベルではなく、「純文学」を鑑賞することを目標とした。テキストとして読む機会が少なくなってしまった。作者の名前を知っていても、中学校・高等学校時代、国語の教科書に出てきた作家くらいである。さ区品鑑賞をすることで、読解力、思考力、批判力が増し、創造性を育むことができる。こうしたことを目標に授業を展開した。英米文学、日本文学の中から、特に、著名な作家を取り上げ、作品のあらすじを紹介した。授業時間が非常に少なく、予定した授業の四分の三程度で終了した。レポート試験は、参考文献、WIKI などの禁止、を前提に行ったが、その条件に違反する学生も観られた。</p>	<p>授業評価 4.274 (4.3、4.2、4.3、4.3、4.2) 来年度は開講なし。</p>

<p>U211011 インターンシップ</p>	<p>日本の現代的な造形行為への関心と理解を深め、受講生が現代社会の新しいニーズに応える造形行為に関して自立的に考察できることを目指す。</p>	<p>大学院 1 年生の選択科目である本授業の内容・方法は、主に人と人との関係に係る社会造形として成立してきた日本の伝統的なコトを対象に、それら社会造形の作法、礼儀、しきたり、行事、担い手等への関心を惹起し、意味や意義を再発見すべき造形の発見・発掘から、それらが生まれた社会背景や生産技術、時代評価等のサーベイを通して、社会造形に対する自らの造形評価をプレゼンテーションやディスカッションによって伝達・交換・発展できる資質を修得するものである。また、ほぼ毎回、授業内容に関する課題を作成するようにし、理解の定着と自らの専門領域で考察する姿勢を身に着けるように配慮した。そのため、目標に対する一定の教育効果があったと考えられる。</p>	<p>授業評価 3.840 (4.2、3.3、3.7、4.1、3.9) 指導内容が明確化したので、今年度指導しきれなかった部分を強化し、次年度の授業に臨みたい。</p>
<p>D211032 卒業研究・制作 I</p>	<p>大学 4 年間で学んだことを形にするために試行錯誤を繰り返しながら、審査基準を満たす作品を制作できることを目標とします。</p>	<p>学生の制作状況に合わせて様々なアドバイスをします。</p>	<p>授業改善は特に必要ない。毎回学生の制作状況と学生の様子をちゃんと見ていることが大切。</p>
<p>GD21115 デザイン学ゼミナール A</p>	<p>基礎的作業の進め方を会得し、研究テーマに関する刺激と養分を取り入れ、自らの研究を深める意欲と自持の獲得を目標とします。また、研究のゴールへ向けてのプロセスを研究計画書としてまとめます。</p>	<p>学生の制作に合わせたアドバイスと、視野を広げ研究を深めるための紹介をする。</p>	<p>授業改善は特に必要ない。毎回学生の制作状況と学生の様子をちゃんと見ていることが大切。</p>
<p>D211015 カルチャーメディア プロトタイピング I</p>	<p>達成目標 ①人間中心デザイン手法により新たなカルチャーのコンセプトメイキングができる。 ②①のカスタマージャーニープランをプレゼンテーションできる。 ③②でプレゼンテーションしたプランの実装を計画できる。カルチャーメディアにかかわるものの立案、開発にかかわる能力を培うことを目標としています。</p>	<p>受講者数 26 名。教員 3 名で対応。各学生の研究をサポートする主担当教員が中心に課題を進めていくため、他のプロトタイピング授業と連携する必要がある。学生が進めていく上で迷うことのないように、副担当者からの指導は、主担当教員の指示に影響のない範囲で指導するなど、注意しながら進める必要がある。しっかりと主担当教員からの指示を受け進められる学生は問題ないが、相談せず自分自身で進められない学生の対応が重要になってくる。</p>	<p>授業評価 4.233 (4.7、3.7、4.2、4.4、4.3) 回収率 46.2% はじめての授業であるため、手探りで進めている状況だが、学生の状況に合わせて指導方法を変えていく。 教員間での連携がスムーズに取れるよう、新たな仕組みや方法を考える。</p>
<p>D211033 卒業研究・制作 I</p>	<p>研究室の中で討論を行い、会話力と考察力を確立しながら、自分の考えを相手への確に述べられるようになること。 デザイン学科の学修課程で習得してきた知識をもとに、学生自身が教員の指導を受けてテーマを設定し、これを卒業研究・制作としてまとめます。そのために、各ゼミにおいて研究テーマを見出し、先行事例や市場調査などを通じコンセプトを固めていきます。</p>	<p>研究室の中で討論を行い、会話力と考察力を確立しながら、自分の考えを相手への確に述べられるようになること。 デザイン学科の学修課程で習得してきた知識をもとに、学生自身が教員の指導を受けてテーマを設定し、これを卒業研究・制作としてまとめます。そのために、各ゼミにおいて研究テーマを見出し、先行事例や市場調査などを通じコンセプトを固めていきます。</p>	<p>今年度のゼミ生は 9 名おり、1 コマ 60 分の授業時間内で学生指導を実施することは困難であった。結局、授業時間を拡張して実施する他なかった。SNS やメールを使い授業時間外で対応することにより、限られた授業時間を有効に利用することができた。今後も学生自らが率先して研究テーマの資料収集や調査を進めることができるよう努めたい。</p>



<p>D211035 造形デザイン基礎 【開放】</p>	<p>①自己や第三者または集団、社会の様々な領域のニーズを知っている。 ②ニーズに合わせたクリエイション手法を知っている。 ③①②を統合しニーズに応える「ものづくり」を構成できる。プロダクトデザインを行うために必要な様々な造形方法を学び、社会のニーズに合わせたものづくりができる人材を育成することが目的です。</p>	<p>受講者 74 名。対面授業（一部学生遠隔授業あり）教員 3 名で実施。今年度は対面授業で実施することができたが、人数が多いため 3 課題から 2 課題に課題内容を変更して実施した。大学に来て授業を受けることがなかった学生にとって、有意義になるよう、大学施設の紹介や専門職員の紹介を行う。学生自ら体を動かし思考していくというプロセスを体験することで、今後の制作に活かしていけるよう心がけた。</p>	<p>授業評価 4.065 (4.2、3.9、4.0、4.1、4.1) 回収率 72.4 % 課題内容や資料をブラッシュアップさせていく。学生の意欲が高まるような課題テーマを検討する。 遠隔授業では体験できなかった、リアルな体験ができるよう授業計画を立てる。</p>
<p>GD21121 デザイン演習 C</p>	<p>領域の実践的デザイン能力の向上を図るため、研究を実現するために必要となるプロセス及び検討手法と実施スキルを獲得することが目標です。研究コンセプトを具現化するための検討手法の修得において、デザイン分野全体を視野に入れた実践的な設計能力の向上を図ることを目的としています。</p>	<p>受講者数 8 名。この授業は、学生が主体的に自分の研究テーマについて発表するという形式で実施している。毎週 3～4 名が発表。学生同士討論することにより、新たな気づきや発見がある。学生同士の研究内容をシェアすることで、モチベーションを上げることにもつながる。進んでいない時もあるが、なぜ進まなかったのか、どこに息詰まっているのかなどリアルに会話を重ねていくことで、次に進めることができる。中国から遠隔授業を実施した学生 1 名については、ウィーチャットや Zoom を使いリアルタイムで発表を行った。学校内のネット環境が悪いため、途中で音が切れてしまったり、繋がらないことがあった。</p>	<p>授業評価 5.0 (5.0 5.0 5.0 5.0 5.0 ) 回収率 75.0 % 学生が主体的に進めていけるよう、授業内での進行をサポートしていきたい。その時の状況に応じて臨機応変に対応できるよう、しっかりと授業準備していく。</p>
<p>GD21130 デザイン学特別研究 C 集中</p>	<p>研究テーマに基づくデザイン提案を具体的成果に導くためのプロセスの理解とデザイン創出の基盤となる成果を得ることが目標です。そして、その過程と成果を二次研究報告書にまとめて十分に把握します。研究テーマを具体的成果へと導くための調査・実験を通じて、デザイン提案に必要な仮説設定を行います。その仮説に基づくデザインモデルに対して調査・分析・評価を実施して、デザイン創出の基盤となる成果を得ることを目的とします。</p>	<p>受講人数 3 名。各自の研究テーマの進捗状況を報告、検討を行う。学生間で意見を言い合うことで、モチベーションの向上をはかる。全員留学生のため、途中から中国語で話し始めるといったことが多々あり、日本語で話すよう指導する。対面で実施することで、今まで以上に理解度は上がったが、制作へスムーズに入れるよう指導していきたい。</p>	<p>授業評価 5.0 (5.0 5.0 5.0 5.0 5.0 ) 回収率 66.7 % 日本語の向上をはかれるよう、コミュニケーションを密にしていく。 学生が主体的に進められるよう、サポートしていきたい。</p>

G211004 造形特論	受講生自身が自然や文化の感性的な側面について自立的に考察できるようになることを目標とする。	大学院 2 年生の必修科目である本授業は、人間の感性、ならびに造形を巡って、これまでどのような問いと考察が重ねられてきたのか、西洋と東洋の表象世界におけるさまざまな事例を通して、古今東西で描かれた世界がいかなるものか、また、それらを造形の担い手である芸術家や職人たちが、どのように捉えて造形行為にいたったのかを考える内容とし、毎回、パワーポイントで作成したスライド集を配信し、対面授業でスライドに基づき説明を行った上で課題に取り組み、疑問点等は UNIPA の Q&A にて対応する方法をとることで、常に、理解の定着を図るようにした。毎回の課題では、授業内容のまとめや発展的な学習となる内容を心がけ、自らの専門領域に引き寄せて考察できるように工夫した。これらにより、目標に対する相応の教育効果があったと考えられる。	授業評価 4.978 (4.9、5.0、5.0、5.0、5.0) 履修者数 12 名 回答者数 9 名 回収率 75.0% (科目 GPA が F 以外) 少人数の授業のため、常に授業内で履修者の反応を見ながら、理解の定着を図るようにしたため、評価は良好であり、学生による授業評価アンケートの高評価授業となった。次年度以降は新カリキュラム導入に伴い、必修科目から選択科目となるが、基本的には今年度の授業方法の方針を継続していきたい。
G211001 日本の造形 A	日本の現代的な造形行為への関心と理解を深め、受講生が現代社会の新しいニーズに応える造形行為に関して自立的に考察できることを目指す。	大学院 1 年生の選択科目である本授業の内容・方法は、主に人と人との関係に係る社会造形として成立してきた日本の伝統的なコトを対象に、それら社会造形の作法、礼儀、しきたり、行事、担い手等への関心を惹起し、意味や意義を再発見すべき造形の発見・発掘から、それらが生まれた社会背景や生産技術、時代評価等のサーベイを通して、社会造形に対する自らの造形評価をプレゼンテーション等によって伝達・交換・発展できる資質を修得するものである。毎回、パワーポイントで作成したスライド集を配信し、対面授業でのスライドに基づく説明を行った上で課題に取り組み、疑問点等は UNIPA の Q&A にて対応する方法をとることで、常に、理解の定着を図るようにした。毎回の課題では、授業内容のまとめや発展的な学習となる内容を心がけ、自らの専門領域に引き寄せて考察できるように工夫した。これらにより、目標に対する相応の教育効果があったと考えられる。	授業評価 4.822 (5.0、4.7、4.8、4.8、4.9) 履修者数 10 名 回答者数 9 名 回収率 90.0% (科目 GPA が F 以外) 少人数の授業のため、常に授業内で履修者の反応を見ながら、理解の定着を図るようにしたため、評価はおおむね良好であった。次年度以降も、基本的には今年度の授業方法の方針を継続していきたい。
GD21102 感性学	「美的なるもの」や感性に関する基本事項を理解した上で、それらを巡る現実の状況に対する批判的視点を養う。	教職課程用の科目であり、履修者が 0 名であり、開講されなかった。	
D212024 卒業研究・制作 II	自分の考えを相手に述べられるようになること。また、そのことで自分自身のコミュニケーション能力と考察力を確立できることが達成目標	個々に細かく進捗状況を確認し、進めることができた	特にはない
GD20201 デザイン演習 B	領域の実践的デザイン能力の向上を図りつつ、①基本的なテーマを迅速・確実に提案する、②このために基本的知識・技法を再学習する、③より高度な提案に結び付けることができること、を達成目標とする	個々に細かく進捗状況を確認し、進めることができた	特にはない

GD20205 デザイン学特別研究 B	研究計画書に基づいて、具体化へ向けての方策を検討し、研究における情報を調査・実験等によって探索し、課題を明確にすることが目標です。成果は、一次研究報告書としてまとめる	個々に細かく進捗状況を確認し、進めることができた	特にはない
GD20218 デザイン学特別研究 D	これまでの一連の研究成果と社会との関連を検討し、成果の補完を実施して大学院研究として相応しい内容と体裁として完成させることが目標	個々に細かく進捗状況を確認し、進めることができた	特にはない
D202005 絵画Ⅱ	達成目標 目の前にあるモチーフを絵の具などを使って再現することにより構築的な制作力を付け、客観性を磨きます。表現材料・手段に惑わされず、表現の本質を理解することが目標です。 教育効果 絵画制作の能力を養うだけでなく、制作を通して絵画、平面作品だけでなく根本的な造形力を養います。特に卒業制作に取り掛かる前のトレーニングになればとの観点で、この位置で開講されてます。	履修者9名中、大半は意欲的な履修だが、友達に誘われての2名は、コロナ禍で短縮授業やオンラインの授業が多い中で大学で意欲的に取り組まなければならぬこの授業にはついてこれなかった。また、留学生と日本人男子学生は課題の趣旨や説明を理解してくれなかった。それ以外の学生は驚異的なレベルで能力を高めることができた。これで絵画の授業はなくなるが、開学時から「単位修得、体験」のために目的の履修者にはとても辛い授業で、「伸ばす、身につける、できるようになる」ことを目的とした者にはいい授業だったと思う。コロナ禍と授業閉講になって、大学の授業とはどうあるべきかを考えさせられた。	履修者の履修目的は様々であるが、シラバスの達成目標と担当者の実施姿勢をよく理解してもらうことが必要か。もしくは、学科の達成目標の具体性を明確にする必要があるのかもしれない。この授業は閉講だが、これ以外の全ての授業に言えることだと思う。
D202016 卒業研究・制作Ⅱ	達成目標 本人にとって4年間の集大成として満足でき、本学デザイン学科の卒業制作としてふさわしいテーマの選択と、それを形にするための制作および発表することが目標です。 教育効果 意欲的な制作および発表を経験することにより、仕事だけでなく生活や生き方にも前向きな意欲を持つことができるといいなと思う。	久しぶりに意欲的な学生が5人集まり相乗効果も期待できたのに、コロナで2ヶ月オンライン。その後も大学での制作は通学に難があったので控えられ、もどかしい日々だった。その分ラインでの指導を精力的にしたので、いい成果を出すことができた。高橋と内藤が校友会賞。柴田が分野を超えての学科賞。コロナでなければ、学科全体に良い影響を与えることができたと思う。	意欲的な学生たちだったが、制作経験、基礎力が少ないと指導内容が理解できずに進度が低下する。まずは学生のレベルをよく把握することが大事だと実感した。
D202021 デザインプロセスⅡ	達成目標 各自の専門性を発見・確認し、それに適した制作プロセスを身につけ、ポートフォリオとしてまとめることが達成目標です。 教育効果 3年次以降の各自の分野選択ができるようになり。全ての分野に共通する制作プロセスを確認できる。	履修者4人中、一人は開講時に休学したので履修することになったが残り3名は再履修。再履修社のうち1名はすぐ来なくなった。残り3名は出席し課題に取り組むものの、思考展開が苦手で助言に頼ることしかできなかった。また制作能力も低く、大人数であれば周囲を参考にできたのではないかと思いましたが、周囲を参考にできないから制作能力が低いのだと諦め、単位習得させることだけを目標に授業を進めた。それぞれの学生にあった授業実施に努めた。そう考えると早々にリタイアした学生にも何かできたのかもしれないと思いつつ、大学に授業はそこまで必要なのかも考える。	必修授業で振替科目設定のミスから特別開校したのだが、早々にリタイアした学生はまた履修しなければならず、したがって開講しなければならぬ。大学の授業として粛々と対応するしかない。

<p>Q202010 美術科教育法Ⅱ 【教職】（旧カリ）</p>	<p>達成目標 指導のポイントを理解し、学習指導案の作成ができる。模擬授業を通して的確な指導方法を身につけ授業実践できるようになることが目標です。 教育効果 教育実習の受け入れ先によっては3年時前期のこともあり、この期に授業が実施できるようになることが必要です。</p>	<p>履修者が一人なので、授業のシミュレーション時には4年生の教職履修者を呼び、各自の体験談とともに授業実施の助言を得られるようにした。また私自身の体験談から注意すべきことと教育に携わることの意義を伝えることができたのではないかと思う。</p>	<p>履修者が一人に対する対応として上位学年を参加させる方法は良かったと思うが、来年はどうか悩んでいる。他学科、他校との連携も視野に入れなければならないかもしれない。</p>
<p>Q202012 美術科教育法Ⅳ 【教職】（旧カリ）</p>	<p>達成目標 広い視野で美術教師像をとらえることができ、それに必要な力を蓄えることができる。創意工夫して教材を考え、制作し、自分の言葉で説明ができること。 教育効果 この学習体験を通して授業実施に必要な知識の補充と生徒のレベルに合わせた準備の必要性を実感し、対応の仕方を工夫することができるようになる。</p>	<p>浅く、幅広くではなく、深く確実に体験することと、その明確な記録を取らせたことは、有意義な学習になったと思う。</p>	<p>よりシステマチックな実施により、確実に知識の習得ができるように準備しようと思う。</p>